取扱説明書

ゲームボーイ™専用カートリッジ

このたびは『リトルマスター2・雷光の騎士』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

もくじ

プレイングマニュアル

アドベンチャーガイド

プレイングマニュアル

基本動作編

かわいい勇者リイム、頼りになるミノタウロス・モーモー、おてんば僧侶・タムタムなど、ライナーク王国に平和を取り戻すために立ち上がった勇者たち。勇者軍の率い方、ゲームシステムをわかりやすく紹介！

Little Master 2

リトルマスター2

雷光の騎士

STORY ストーリー

──むかーし昔のお話しじゃ。舞台はラクナマイト大陸のはずれにあるライナーク王国。人々はやさしいリチャード国王のもとでなに不自由なく幸せに暮しておった。

　ところがじゃ、平和なライナーク王国はどこからともなく現れた黒魔龍ゲザガインの襲撃を受けたのじゃ。ゲザガインの率いる強力な魔物軍は次々とラクナマイトの国々を制圧していった。必死の抵抗もむなしく、ライナークも魔物の手に落ちようとしていたのじゃ。

　そんなとき、勇敢なる若者がゲザガイン討伐のために立ち上がった。それが、この物語の主人公リイム・ライクバーンであったのじゃ。リイムはミノタウロスのモーモー・ダイナマイツを始めとする仲間を率いて魔物軍と戦った。人々は彼らを勇者軍と呼び、いちるの望みを託した。彼らは強かった。次々と魔物たちを撃破し、ついには魔物の本拠地である天空魔城まで追い詰めたのじゃ。天空魔城での戦いは、それは激しかったそうな。リイムたちは激闘のすえ、ゲザガインをも討ち倒し、ライナークを救ったのじゃ。

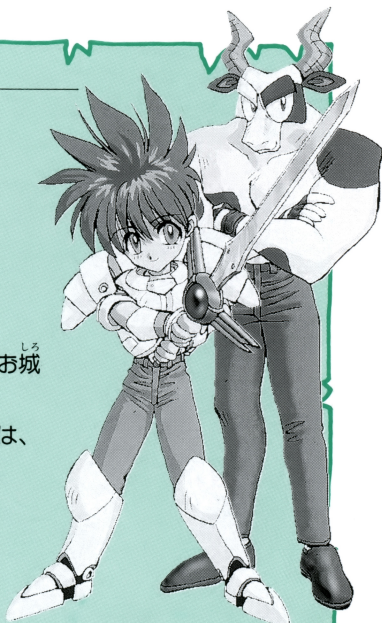
　やがて時は流れ、天空魔城の決戦から１年が過ぎたころじゃった。忌まわしき魔物がふたたびライナークに姿を現すようになったのじゃ。魔物は一向に衰える気配を見せず、むしろ日増しに活発になってきているようですらあった。

それもそのはず。ライナーク王国に古来より伝わる、魔物を封じる聖なる水晶「サンクリスタル」が1年前にゲザガインたちの襲撃があったとき、破壊されてしまっていたからじゃ。

リチャード王は勇者リイムをお城に呼び、こう申された。

王「リイムよ、魔物を鎮めるには、サンクリスタルを復活させなければならぬ。そのためには、王国各地に散らばってしまった3つのクリスタルを探し出し、魔物の棲むバベルの塔のクリスタルルームにおさめねばならぬのじゃ。つらい旅になろうが、お主ならきっと成し遂げてくれると信じておる。やってくれるな。」

リイム「はい！　まかせてください。」

──こうして、リイムはふたたび勇者軍を率いて旅立ったのじゃ。失われたサンクリスタルを求め、ふたたびライナークに平和を取り戻すために…。これから語られる物語は、後に人々から雷光の騎士と呼ばれ、ラクナマイト大陸に数々の足跡を残した偉大なる勇者、リイム・ライクバーンの2回目の冒険のお話じゃ。

コントローラの使い方

※なお、電源を入れるときには、なるべくボタンを押していないようにしてください。動作が不安定になることがあります。

ゲームを始める前に

電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。急なON・OFFはデータが消えてしまうことがあります。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

ゲームの始め方

電源スイッチをONにすると、タイトル画面が表示されますので、まずSTARTボタンを押してみましょう。すると「ぼうけんのきろく」を選ぶ画面になります。「ぼうけんのきろく」は、いままで遊んだゲームの内容を記録しておくためのものです。『リトルマスター2』では、ゲームの内容を同時に2つまで記録しておくことができるので、「ぼうけんのきろく1」と「ぼうけんのきろく2」のどちらを使うかをここで選びます。「ぼうけんのきろく」の後には、どのシナリオまで進んでいるかが表示されています。「ぼうけんのきろく」を十字ボタンで選んでAボタンを押すと、そこに記録されている状態から再開されます。

「ぼうけんのきろく」がすでに使われている時は、「きろくしょうきょ」を選んで、「ぼうけんのきろく」を何も記録されていない状態に戻してからあらためて始めてください。

ゲームタイトル画面。さあ始めよう！

セーブ機能の使い方

●冒険の記録
セーブデータ。十字ボタンで選択してスタート。

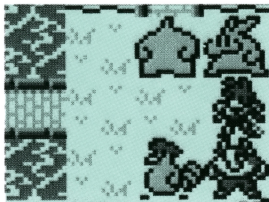
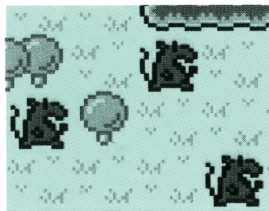
●記録消去
今までのデータを消したいときに使うコマンド。

戦いのルール

勇者リイムの率いる勇者軍は、白っぽい色で左向きで画面に表示され、それに敵対する魔物軍は、黒っぽい色で右向きに表示されています。この1つ1つをユニットといいます。ユニットは1つ1つ種族によって、能力や特性が違います。

勇者軍（キミ）と、魔物軍（コンピュータ）は将棋やチェスと同じように、交互にユニットを動かしてゲームを進めてゆきます。ただし、1つのユニットにつき、1回しか動かすことはできません。

勇者軍の番になって、動かしたいユニットをひととおり動かし終わると敵となる魔物軍の番になります。この番のことを、〝ターン〟といいます。〝魔物軍のターン〟というのは、魔物側の番だということです。また、1ターン、2ターンと何回順番が来たか数えるのに使ったりもします。

勇者軍と魔物軍のユニットが隣り合う（重なることはありません）と戦闘することができます。戦闘は、それぞれのユニットが1回ずつ攻撃をして戦います。体力が0になったユニットは、画面上からいなくなります。やられてしまった勇者軍のユニットは退却してやり直すか、次のシナリオに進まないと、ふたたび戦いに参加することはできません。

⬆勇者軍のユニットは白っぽい色で、全員左向きで表示される

⬆魔物軍のユニットはやや黒っぽい色で右を向いている

画面上から退却！

⬆やられたユニットは次までお休み

ゲームの進み方

魔物軍のボス（右下にドクロマークがついている）を倒すと勇者軍の勝利となり、そのシナリオを終わらせたことになります。しかし、その前に主人公リイムが倒されると魔物軍の勝利となり、そのシナリオを最初からやり直さなくてはなりません。
1つのシナリオには必ず1体のボスがいます。これを倒すと次のシナリオに進めます。全てのシナリオをクリアし、ライナーク王国に平和を取り戻しましょう。

こいつがボスだ！

シナリオ1　あらたなるたびだち
ターン　2　ゆうしゃぐん

⇧各シナリオのボスキャラは、右下にドクロマークが付いている

メイン画面の見方

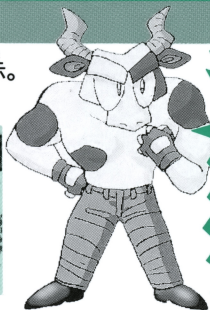
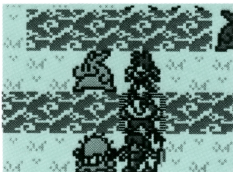
『リトルマスター2』のゲームのメイン画面を見てみましょう。勇者軍のユニットを動かしたり、主な戦略はここで決定。各ユニットの状態など、状況をよく判断して、勇者軍に的確な指示を出しましょう。

●カーソル

どのユニットを動かすかをセレクト。

●勇者軍ユニット

勇者軍のユニットは左向きで表示。カーソルで動かすユニットを決定。

➡勇者軍のユニット数は、途中で加わる仲間も含めて8つまで

●敵ユニット

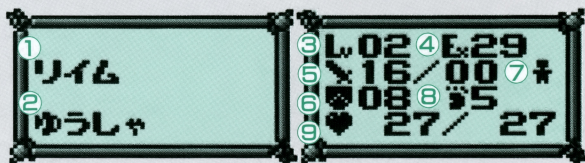
魔物軍のユニットは右向き表示。魔物軍のユニットにカーソルを合わせると、これから戦う敵の能力を知ることができます。

◆シナリオによっては援軍が来ることも

●メッセージウインドウ

いろいろなメッセージを表示。通常はシナリオの面数と名前、ターン数。ユニットのデータなどもここに表示されます。

◆いろいろな情報が表示されるところ

①リイム
②ゆうしゃ
③Lv02 ④Ex29
⑤16／00 ⑦
⑥08 ⑧5
⑨ 27／ 27

①仲間ユニットの名前
魔物軍だと「てきユニット」と表示

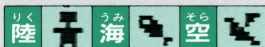
②ユニットの種族
そのユニットの種族を表示します

③レベル
レベルを表示。最大16までUP

④経験値
99まで上がる。100でレベルアップ

⑤戦闘力
大きいほど強い。左が直接攻撃、右が間接攻撃の強さを示しています

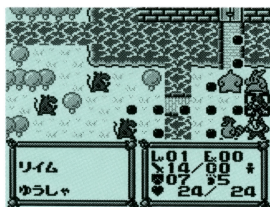
⑥防御力
防御する力。数字が大きいほど強い。

⑦属性
陸は陸のみ、海は陸と海。空はどこでも移動できます

⑧移動力
1ターンに何歩歩けるかの歩数

⑨体力
左が現在値、右が最大値

ユニットを動かす

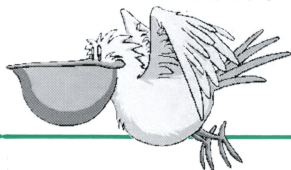
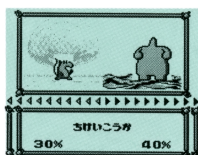
勇者軍の、まだ動かしていないユニットをつかむと、移動できる範囲の地面に「●」マークが表示されます。そして、移動したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押せば、ユニットはその場所に移動していきます。移動後のユニットは、右下に「E」マークを表示して、もうこのターンでは動かせなくなります。

移動するときには、ユニットの属性によって、陸だけを移動できるもの、陸と海を移動できるもの、空を飛ぶのでどこでも行けるものなどに分かれます。また、味方は飛び越して移動できますが、敵は飛び越せません。つまり、敵に囲まれてしまったら、その場所から動くことはできないわけです。

●マークが移動できる範囲

移動後のユニットにはEマークが

ユニットの属性で変化

ユニットの陸、海、空の属性によって、移動できる範囲も変わってきます。

また、戦闘ではできるだけ地形効果の高いところが有利です。

海の属性のユニットは川や海もOK

海の属性のユニットは、水の上で戦うと地形効果で有利に

敵ユニットと戦う

ユニットの移動が終わった場所から敵軍のユニットを攻撃できる時は、「こうげきできます　どうしますか?」と聞いてくるので、攻撃をしたい場合は「こうげき」を、その場にとどまるだけなら「たいき」を選んでAボタンを押しましょう。「こうげき」を選ぶと、「こうげきするまものをえらんでください」と表示されるので、攻撃をしたい魔物軍のユニットにカーソルを合わせてふたたびAボタンを押しましょう。すると、戦闘画面に切り換わり両ユニットが戦闘を始めます。

操作をミスしてしまったらAボタンを押さずにBボタンを押してみましょう。1つ前の状態に戻ります。

敵の隣まで移動すると…

攻撃する魔物をカーソルで選択

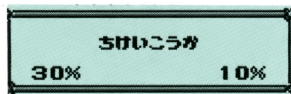
戦闘をスピードアップ

戦闘が長いあいだ続くと、戦闘シーンのアニメーションが遅く感じられてきます。こんなときは、戦闘中にAボタンを押し続けてください。キャラのアニメーションがスピードアップします(かなり速くなるので、個々のユニットの攻撃方法などはよく見えなくなります)。ゲームのプレイ時間もこれで早くなる?

戦闘画面の見方

戦闘シーンは、右側に勇者軍のユニット、左側に魔物軍のユニットが位置について始まります。攻撃を仕掛けたユニットが先に攻撃をして、攻撃されたほうのユニットがその後に反撃をします。

●メッセージウインドウ

戦闘画面では、ユニットのいる場所に応じて地形効果のデータが表示されるほか、勇者軍、魔物軍のユニットのデータやメッセージも表示されます。

まもの の こうげきで
1のダメージを うけました

⇧戦闘で敵に与えたダメージなどもここに表示される

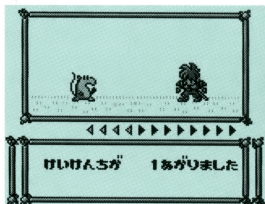
⇧地形効果。大きいほうが有利だ

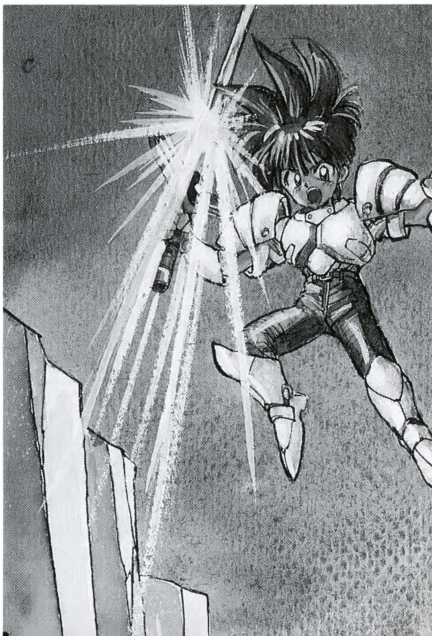
⇧ユニットのデータ（P 9参照）。体力の残りは…

経験値とレベルアップ

魔物軍のユニットと戦闘をすると、経験値が得られます。また、敵を倒したときにはより大きな経験値が得られます。

経験値は、自分よりも強い敵と戦ったときほど大きくなります。経験値が100になるごとにレベルが1つ上がり、攻撃力、体力などの各能力が少しずつ上がります。レベルは最大16で、それよりは上がりません。勇者軍の各ユニットをうまくレベルアップさせるようにしましょう。

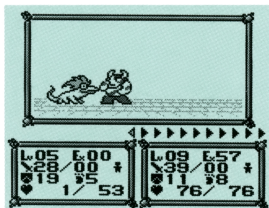
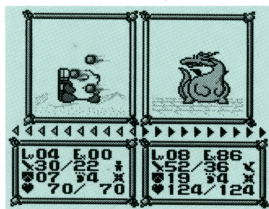
経験値が99を超えるごとに、レベルがアップする。各能力は上がるが、そのときの体力は回復しない

魔物軍のユニットと戦闘。経験値が少しだけ入った

魔物軍のユニットを倒すと、通常よりも経験値がたくさん入る

直接攻撃と間接攻撃

攻撃は普通、魔物軍ユニットに隣り合う場所からしかできませんが、ユニットの種族によって、1マス離れた場所から攻撃できるものもいます。

隣り合った場所からの攻撃を直接攻撃。1マス離れた場所からの攻撃を間接攻撃といいます。

間接攻撃は、あいだに壁や山岳があっても攻撃できて便利なうえに、攻撃した相手が間接攻撃できる種族でない限り、反撃されません。ただし、直接攻撃に比べると攻撃力や命中率が低めになるので、よく考えて使い分けましょう。

ゲーム中、表示されるユニットのデータで、間接攻撃ができるかどうかがわかるので、どのユニットが間接攻撃ができるかを確認しておくのがポイントです。

⇧直接攻撃では、戦闘画面は1つ

⇧間接攻撃では、戦闘画面が2つに割れる。離れたところから敵を攻撃

間接攻撃できるユニット

ユニットの陸、海、空を表す属性のデータの下に手裏剣のマークがあるものは、間接攻撃のできるユニットです。

⇦ドラゴン。間接攻撃も得意な強力ユニット

ミッキー　メタル
ドラゴン

Lv08 Ex86
52/36
19 4
124/124

いろいろな攻撃方法

攻撃すると、お互いのユニットの攻撃力や防御力、またユニットがいる場所の地形（地形効果）などに応じたダメージを相手に与えます。

そのほかの特殊な攻撃として、「かいしんのいちげき」と「ひっさつのいちげき」があります。「かいしんのいちげき」は普通の攻撃の約1.5倍のダメージを敵に与えるもので、なかなか有効です。種族によって出やすかったり、出にくいものがいます。「ひっさつのいちげき」は言葉どおり、一撃で敵を倒してしまう、ものすごい攻撃です。なかなか出ませんが、比較的勇者に出やすいようです。

ただし、魔物軍にも同じような攻撃があります。「どとうのこうげき」と「つうこんのいちげき」です。「どとうのこうげき」は「かいしんのいちげき」と同じ効果がある恐ろしい攻撃です。また、「つうこんのいちげき」は一発で倒されてしまうので、大きな痛手となります。

⇧会心の一撃。大ダメージだ

⇧必殺の一撃。一発でトドメ！

⇦リイム。会心の一撃が得意!?

体力が0になると…

勇者軍のユニットは、倒されても死んでしまったりはしません。しかし、退却したことになって経験値が0に戻されてしまいます。

ゆうしゃぐんの ほうこくをします。
ジョージ キッド L09 E51 ♥ 77/ 86
ルーシー ハート L03 E00 ♥ 0/ 54
ミッキー メタル L09 E25 ♥ 81/131
ロビー チープ L01 E46 ♥ 0/ 61
イールマン 19/00 17 35

⇦レベルは変わらないが…

進行ウインドウについて

「ターン　○○　ゆうしゃぐん」と表示されているときにBボタンを押すと、画面下のウインドウ表示部分に進行ウインドウが開きます。ここでは、4つの特殊なコマンドを選ぶことができます。これらのコマンドも、ゲームにはかかせないものなので、よく覚えて、活用するようにしましょう。

Bボタンでウインドウが開く

おわり

キミのターンで、勇者軍のユニットすべてを動かし終わると、自動的に魔物軍のターンに移ります。しかし、動かしたいユニットを動かし終わって、もう動かす必要がなくなったとき、このコマンドで魔物軍のターンに進めます。

ターンを魔物軍に渡す

ちゅうだん

ゲームを中断して記録しておくためのコマンドです。電源スイッチをOFFにする前には必ずこのコマンドを選んで、タイトル画面に戻ってからOFFにするようにしましょう。

中断してゲーム内容を記録しておくと、次からは中断したときとまったく同じ状態から再開できます。

電源をOFFにするときには、必ず「ちゅうだん」をしてください

ほうこく

勇者軍のユニットの状態を一覧表で表示するコマンドです。名前の左に「E」マークがついているものは移動を終了したユニットです。「□」マークがついているものは退却しているユニットを示しています。十字ボタンでユニットを選ぶと、画面下のウインドウにさらに詳しいデータが表示されます。Aボタンを押すと、選んだユニットにカーソルが合い、Bボタンでゲーム画面に戻ります。

ゆうしゃぐんの ほうこくをします。

リイム
Lv02 Ex00 ♥ 27/ 27

モーモー
Lv02 Ex26 ♥ 41/ 41

▶ タムタム
Lv01 Ex00 ♥ 22/ 22

ロビー キッド
Lv02 Ex44 ♥ 30/ 30

そうりょ 05/05 99 4

カーソルで選んでいるユニット

カーソルで選んでいるユニットのデータ

①ユニットの名前
②ユニットのレベル
③ユニットの経験値
④ユニットの体力
⑤ユニットの種族
⑥ユニットの攻撃力
⑦ユニットの防御力
⑧ユニットの移動力
⑨ユニットの属性
⑩間接攻撃の有無

たいきゃく

今やっているシナリオから退却するコマンドです。経験値などはそのままですが、家に入って増やした仲間は無効になってしまいます。

◐魔物軍が有利なときに使おう

家に入ってみよう

家が建っている場所にユニットが移動すると、中に住んでいる人と話ができます。ためになる情報をくれたり、一緒に戦ってくれる仲間がいるかもしれません。家を見つけたら、ぜひとも入ってみましょう。なお、家の上からは魔物軍のユニットに攻撃ができないのを覚えておきましょう。

家には情報や仲間との出会いが

魔方陣と体力回復

ユニットは、魔方陣（○の中に✡が書いてあるもの）の上に移動すると体力がいっぱいまで回復します。魔方陣に行けばいつでも何回でも体力回復できます。ただし、魔方陣の上にいるときに敵に攻撃されてしまうと、魔方陣は破壊されてしまい、それ以降は使えなくなってしまいます。つまり、勇者軍のユニットが魔方陣の上にいるところを、魔物軍のユニットに攻撃されるか、魔物軍のユニットが魔方陣の上にいるところに、勇者軍のユニットが攻撃をしたときに壊れてしまうのです。魔方陣をうまく使うことが、ゲームをうまく進める第一歩です。

そのほかに、移動も戦闘もさせずに1ターンを終わったユニットは体力が少しだけ回復します。手軽な体力回復として覚えておくといいでしょう。

画面の中央にあるのが魔方陣

体力を完全に回復してくれる

僧侶と回復魔法について

ゲームを進めてゆくと、仲間が加わって勇者軍が増えてゆきます。ほとんどの仲間は一緒に戦うだけですが、僧侶のタムタムだけは違う能力を持っています。

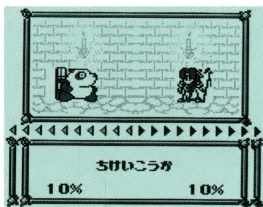
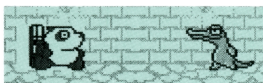
タムタムは、攻撃することはできませんが、体力回復の魔法をかけることができます。タムタムを回復させたいユニットの近く（間接攻撃できる範囲内）まで移動させると、「かいふくさせますか？」と聞いてくるので「はい」を選び、次に回復させたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。画面が切り換わり、タムタムが魔法をかけます。

魔法は1つのシナリオにつき5回使えます。使用できる回数はユニットのデータのつえのマークの後に表示されます。

回復の魔法をかけると、経験値がもらえます。経験値をためてレベルを上げると、体力をより多く回復させることができるようになります。

タムタムが魔物軍に襲われると、タムタムは身を守るために他の種族に変身してしまいます。一度変身すると、普通に戦闘できるようになりますが、そのシナリオではずっと変身したままなので、回復の魔法はかけられません。つまり回復の魔法は、魔物軍に攻撃されないように使わなければいけないのです。

⇧回復させたいユニットに接近

⇧タムタムの回復魔法で体力を回復

⇧魔物軍に攻撃されてしまうと…

⇧ほかの種族に変身してしまう

ユニットの合体について

『リトルマスター2』では、勇者軍の仲間同士を合体させて、より強い仲間を作ることができます。合体は神殿（石が組んであるところ）を使って行います。まず合体させたいユニットを2つ決めたら、どちらかのユニットを神殿の上に移動させます。そして、残りのもう1つのユニットをふたたび神殿の上にいる仲間の上に移動させます。通常、ユニットどうしが重なることはできませんが、神殿の上だけは特別に重なることができます。

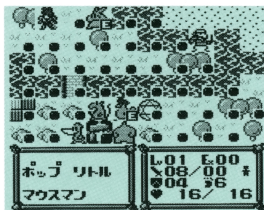
合体しないと仲間にできない強い種族などもいるので、どんな種族ができるか色々と試してみましょう。ただし、主人公のリイムやタムタムなど、合体ができないユニットもいます。合体ができない仲間を神殿で重ねようとすると「そのくみあわせでは　がったいできません」と注意されてしまいます。

神殿でユニットどうしを重ねる

完成する種族を表示

合体でカクタスが完成した！

最初からいるユニットでも作ることができる

最強の合体魔獣を作るのに絶対に必要なユニット

宝箱、アイテムについて

勇者軍のユニットは、アイテムによって能力を上げることができます。アイテムは、特定のシナリオに置かれている宝箱の中に入っています。ユニットを宝箱の上に移動させて、宝箱を開けるとアイテムを手に入れることができます。しかし、空っぽの宝箱や、魔物が襲ってくる宝箱などもあるので用心して開けるようにしましょう。アイテムは、1つのユニットがいくつでも持つことができますが、種族によっては持っても意味のないアイテムもあるので、アイテムを取るときは、効果をよく調べてから取るようにしましょう。

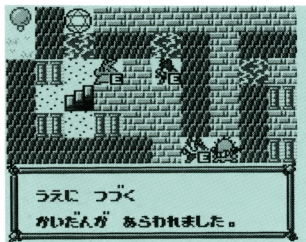
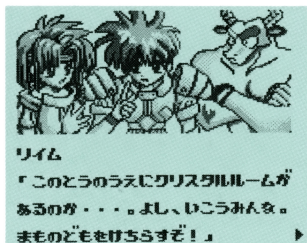
アイテムは宝箱の中に入っている

これで能力アップ！

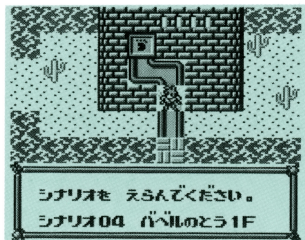
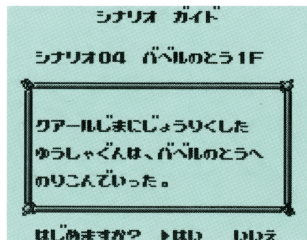
アイテム	効果
力のリンゴ	攻撃力が上がる
守りのリンゴ	防御力が上がる
命のリンゴ	体力の最大値が上がる
間接のリンゴ	間接攻撃力が上がる
すばやさの靴	移動できる歩数が増える
魔物のおまもり	必殺の一撃が出やすくなる
幸運のリンゴ	会心の一撃が出やすくなる

※「間接のリンゴ」は、間接攻撃のできないユニットが取っても効果はありません。

ビジュアルシーンについて

魔物軍のボスを倒すとシナリオクリアです。シナリオクリアをすると、王様や登場人物たちの絵などが表示されてストーリーが進行します。画面の右下に「▼」のマークが出ている時は話の続きがあるので、Aボタンを押して話を進めていきましょう。

魔物軍のボスを倒せばシナリオクリア

シナリオクリア後のビジュアルシーン

次のシナリオの始まり

全体マップ画面でシナリオを選んで始めると、そのシナリオの内容を説明するシナリオガイド画面になり、シナリオを始めてもよいかを聞いてきます。始めるのなら「はい」を選んでAボタンを押しましょう。「いいえ」を選ぶかBボタンを押すと、全体マップ画面に戻ります。

全体マップ画面でシナリオを選ぶ

シナリオの内容を説明する画面

全体マップ画面について

シナリオクリアをして次のシナリオに進む時には、ライナーク王国全体のマップが表示され、その上に道がのびてリイムが進軍していきます。これは全体マップ画面です。ライナーク王国のどこに勇者軍がいるかがわかります。

全体マップ画面では、各シナリオの入口とそれをつなぐ道が通っています。道の途中にある、絵が書かれているパネルが各シナリオの入口です。ここでAボタンを押すと、そのシナリオを始めることができます。また、ここでBボタンを押すと、それまでの状態を記録してタイトル画面に戻ります。

十字ボタンでリイムを移動させて別のシナリオに向かうこともできます。これは、ライナーク王国にあるバベルの塔の1階から7階のシナリオをもう一度始めたいときに使います。『リトルマスター2』では、一度クリアしたシナリオをもう一度始めることはできませんが、バベルの塔だけは例外で、何度でも始めることができます。経験値を集めたり、仲間を増やしたい人は、バベルの塔に戻るとよいでしょう。

ライナーク王国の地図と進軍状況を表示する、全体マップ画面

Bボタンを押すとタイトル画面へ

バベルの塔のシナリオは、何度でもクリアできる

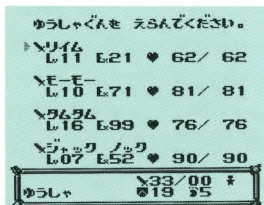
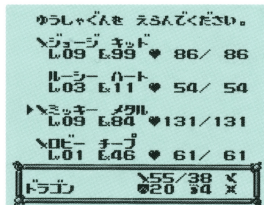
ユニット選択について

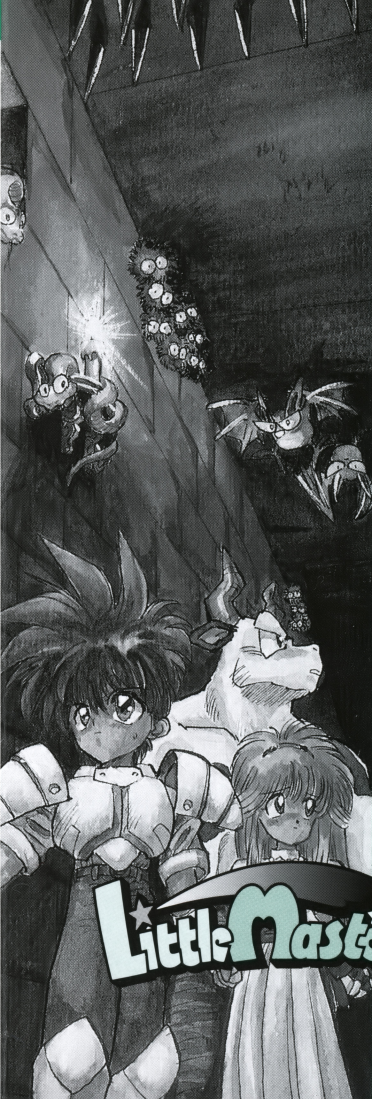
シナリオガイドの次は、勇者軍で出撃させるユニットを選ぶためのユニットセレクト画面になります。1つのシナリオに勇者軍として出撃できるユニットは7つだけなので、そのシナリオでどのユニットを使うのかをこの画面で選択します。

勇者軍に加わっているユニットの一覧が表示されるので、点滅する「▶」マークを十字ボタンで動かして、Aボタンで出撃するユニットと待機させるユニットを切り替えましょう。名前の左側に剣のマークがあるのが出撃するユニットです。

ただし、主人公であるリイムとモーモー、そしてタムタムなどは、必ず出撃しなければなりません。それ以外のメンバーをうまく使い分けてゲームを進めましょう。

ユニットを選び終わったら、STARTボタンを押しましょう。選んだユニットが出撃します。勇者を選んだ状態でAボタンを押しても、出撃することができます。また、Bボタンを押すとシナリオガイド画面に戻ります。

勇者軍が増えすぎると、家で仲間に加わってくれないこともあるので、合体などを使って人数を調整するとよいでしょう。

そのシナリオにどのユニットを使うのかを選択する画面

十字ボタンとAボタンで、ユニットの出撃と待機を切り替える

合体などでユニットの数を調整しておこう

リトルマスター2

アドベンチャーガイド

冒険の手引き

ゲーム序盤のストーリー、主なユニット一覧など、初めて『リトルマスター2』をプレイするキミのためのアドベンチャーガイド。キミが率いる勇者軍も、これで魔物軍を打ち破ることができる！

Little Master 2

リトルマスター2

雷光の騎士

各章のストーリー

各シナリオごとに、さまざまな出来事が勇者軍の到着を待ち受けています。それらにどう対応すればいいのかを決めるのは、勇者軍を指揮するプレイヤーの役目ですが、そこでとまどってしまってはゲームが進みません。そんな情けないことにならないように、5章までの物語を予習しておきましょう。

5章までの物語を予習しておこう

1章　あらたなるたびだち

ライナーク王国を救うために、勇者リイムとモーモーが、ふたたび立ち上がった。ライナーク城に迫る魔物軍を5人の勇者軍で打ち破り、次のシナリオへと進んで行こう。また、このシナリオでは、マウスマンを仲間にすることができるので、マップの左上の家に、必ず入るようにしよう。

ボスの「オーク」を倒して進もう

2章　であいのもり

僧侶のタムタムとの出会いが待っているシナリオ。そのために、12体もの魔物軍と戦わなければならない上に、ボスのスカルパイレーツはかなりの強敵。苦戦することもあるだろう。

マップ左下の家には、もう1人の仲間ペリカンマンがいる。そして、マップの下には、合体に使う神殿もあるぞ。

タムタムが仲間になるぞ！

●3章 たつまきパニック2

前作『リトルマスター・ライクバーンの伝説』にも登場した「たつまきパニック」のシナリオだ。ターンごとに出現する「たつまき」は、触れたユニットを、勇者軍、魔物軍の区別なしにマップのどこかに吹き飛ばしてしまう。どのユニットが吹き飛ばされてしまうのかは、そのときになるまでわからない。

⇧気まぐれな「たつまき」に注意！

●4章 バベルのとう1F

サンクリスタルにふたたび光を灯すため、勇者軍はバベルの塔へと向かう。魔物軍もだんだん強くなってきているので、ボスのカクタスとの戦闘には細心の注意が必要。

このシナリオで宝箱が初登場する。中身が何かは、自分の目で確かめよう。マップ左下の家には『ゴーレム』がいるぞ。

⇧初登場の宝箱の中身は……？

●5章 バベルのとう2F

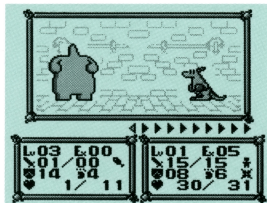
塔の2階では、ナマケモノが大量に出現する。マップ左側にあるスイッチパネルを踏むと、マップの右側にいるナマケモノがいっせいになだれこんでくるので、まず、マップ左側の2体のナマケモノを倒しておこう。

マップ右上の家の中にはチキンマンがいる。仲間にしておこう。

⇧スイッチパネルを踏むと壁が消滅

戦闘と経験値の関係

経験値は、戦闘を行ったときと、戦闘に勝利したときにもらえます。そして、戦闘時の勇者軍のユニットが弱く、魔物軍のユニットが強いほど、多くの経験値がもらえるようになっています。

つまり、まず強いユニットで敵ユニットにダメージを与えておいて、弱いユニットでとどめをさすように戦うのがかしこい戦い方です。

⇧弱いユニットで、強い敵ユニットにとどめをさすようにしよう

合体のススメ

ゲームが進行し、勇者軍のユニットが増えていくとともに、マップの中に出撃できるユニット数が7つまでと限られているので、出撃できないユニットも増えてしまいます。そんなときには神殿を使ってユニットを合体させましょう。ただ、注意しなければならないのは、合体後のユニットのレベルは、合体する前の2つのユニットのレベルを足して2で割ったものになることです。このレベルの低下によって、一時的な戦力ダウンとなってしまいますが、合体を繰り返していけば、やがては強力なユニットが生まれ、必ずや勇者軍を助けてくれるでしょう。ユニットの中には合体4魔獣とよばれる強力なユニットもいるので、彼らを仲間にするよう頑張りましょう。

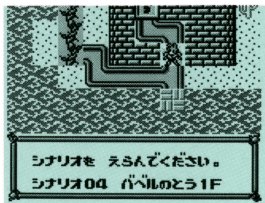
⇧合体後はレベルが下がってしまう

⇧最強の仲間、合体4魔獣を作るべく合体を繰り返していこう

バベルの塔をうまく使おう

冒険を進めていくにつれて次々に強力な魔物が登場してきます。勇者軍のレベルが低いならば、そうとうの苦戦をしいられることになるでしょう。時と場合によっては、どう戦っても魔物軍に勝てないときがでてきます。そんなときは、ただがむしゃらに戦うよりも、一度バベルの塔まで戻って、勇者軍を鍛えてからもう一度挑みましょう。

バベルの塔は何度でも入ることができるので、経験値をかせいだり、仲間を増やしたりして、ユニットを合体させたりするのに便利です。

とくに塔の中の仲間を使っての合体は、バベルの塔以外のシナリオで仲間になるユニットの数が限られているだけに、合体で強力な仲間を作るためには欠かせない手段です。

レベルの低いユニットには、バベルの塔で経験値をかせがせてやろう

バベルの塔で仲間を増やして、強力な仲間を作ろう

スイッチパネルを踏んでみよう

スイッチパネル(足跡マークのパネル)を踏むとマップ上にいろいろな変化がおき、それによって、普段は行けなかったところに行けるようになることもあります。こういったイベントはほかにもさまざまな種類があって、ときには地雷を踏んでダメージを受けてしまった、なんていうこともあるので、気をつけて。

パネルを踏むとマップに変化が…

僧侶タムタムの活かし方

僧侶は回復の魔法をかけることによって経験値を得ます。この経験値は、回復させた体力の値に比例して大きくなるので、元気なユニットに回復の魔法をかけてもあまり経験値は得られません。そして、僧侶は自分自身に回復の魔法をかけることはできません。レベルが上がれば回復の魔法も強力になり、一度に多くの体力を回復させられます。すると、僧侶のレベルはかんたんに上がります。

回復の魔法は、マップ中で5回まで使えます。この使用回数は、退却するか、そのマップをクリアしない限りは元に戻らないので、回復の魔法を使い切ってしまった後は、変身して戦うようにしましょう。どんな種族になるかは、そのときの僧侶のレベルに応じた4種類の種族の中からランダムで選ばれます。

ミノタウロス　は
58ポイントかいふくしました

⬆レベルが上がるほど、回復の魔法の効果も高くなっていく

ぬいぐるみ　に
へんしんしました。

⬆魔法を使い切ったら変身して戦おう。変身後の僧侶は心強い味方だ

ユニットの隠された能力

ユニットの能力はステータス画面で表示されるものだけではありません。会心率、必殺率という能力も持っています。会心率が高いユニットは「会心の一撃」が出やすくなり、必殺率が高いユニットの場合は「必殺の一撃」が出やすくなります。たとえば、勇者軍に初めからいるゴーレム」は、会心率こそまったく持っていませんが高い必殺率の持ち主です。

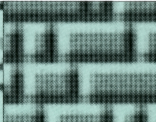
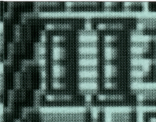
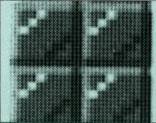
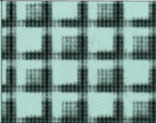
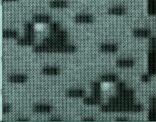
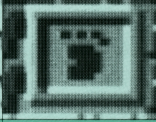
一部のユニットに限り、特殊な攻撃が出やすくなっている

こんなユニットが活躍する

モーモーは「会心の一撃」が出やすい

攻撃力は低いが、高い必殺率を持っている

地形データ一覧

地形が変わると、移動できる範囲が変わるだけでなく、防御の効果も変わってくる。すぐれた戦術を立てるためには、地形が戦いにどのような影響を与えるのかもしっかりと把握する必要があります。

基本ウインドウの中に足跡のマークがあり、それが移動できる歩数だという話は9ページに書きましたが、地形によって1マス移動するのに必要な歩数は違います。たとえば、勇者は草原を5マス歩けても、砂漠の上では2マスしか歩けない、という具合いに差ができるのです。ただし、空を飛べるユニットは、地形に関係なく歩数分移動できます。

また、地形によって戦闘時の防御力に差があり、勇者軍、魔物軍ともに、地形による防御効果がユニットの防御力にプラスされます。

（足跡マーク）……消費する移動力／（盾マーク）……その地形の防御効果

おもな地形一覧

地形	消費する移動力	防御効果
草原	1	10
海・川	2	40
森	2	30
森Ⓑ	2	30
橋	1	10
丘	3	50
魔方陣	10	0
砂漠	2	0

※防御力は、ユニットによって同じ地形でも異なることがあります。

地形	移動	防御
山岳	1	0
神殿	1	10
床	1	10
柱	2	30
壁	侵入不可	—
床Ⓑ	1	10
村	1	10
ワープパネル	1	10
炎	4	0
クレーター	2	30
荒地	2	40
高山	侵入不可	—
サボテン	2	30
枯木	2	20
スイッチ	1	10
墓	1	10

主なユニットの能力一覧

勇者軍とともに戦ってくれるユニットと、ライナークを襲う主な魔物軍のユニットを紹介しましょう。ユニットの中には、魔物軍にのみ現れるもの、勇者軍にのみ現れるもの、そしてそのどちらにも現れる中立のユニットがいます。各ユニットには、属性や移動力、そして間接攻撃の有無など、ユニットごとの特徴があるので、それらの特徴をよく把握して、作戦を立てていくようにしましょう。各ユニットに応じた作戦が、戦略上の大きなポイントになります。

(間接攻撃アイコン)……間接攻撃の有無／(移動力アイコン)……移動力

リイム

属性	陸
間接攻撃	×
移動力	5

勇者軍のリーダーである、勇者リイム。全体的に安定した能力で、どんな場面にも力を発揮してくれるぞ。

モーモー

属性	陸
間接攻撃	×
移動力	7

リイムの親友である、ミノタウロス族の怪力戦士。ずば抜けた攻撃力で血路を切り開く、勇者軍の特攻隊長だ。

タムタム

属性	陸
間接攻撃	○
移動力	4

魔法を使って、他のユニットの体力を回復させられる唯一のユニット。攻撃を受けると、他の種族に変身する。

マウスマン

属性	陸
間接攻撃	×
移動力	6

戦闘するうえで、もっとも弱いユニットがこのマウスマンだ。唯一の救いは、逃げ足に使える高い移動力だ。

ゴーレム

属性	海
間接攻撃	×
移動力	4

ユーモラスで大きな体を持っているが、攻撃力は最弱。しかし、かなりの確率で『必殺の一撃』をくりだすのだ。

オーク

属性	陸
間接攻撃	×
移動力	5

魔物軍の下っぱをつとめる、ブタ型のモンスター。攻撃力は低いが、体力はレベルのわりに高いぞ。

ペリカンマン

属性	空
	×
	4

大きなくちばしが特徴のユニット。空中を移動できるので、地形の制限を受けず、スイスイと進める。

チキンマン

属性	空
	×
	3

勇者軍に初めからいる、唯一の空中ユニット。かわいいニワトリ戦士だが、外見に似ず攻撃力は高い。

ラビットマン

属性	陸
	○
	6

高い移動力のうえに間接攻撃を持っているので、その攻撃範囲はとても広い。弓矢の威力も、味方なら頼もしい。

スカルパイレーツ

属性	海
	×
	5

海賊だけに、水上での移動はお手のもので、海や川を通って、一直線に勇者軍に襲いかかってくる。

ナマケモノ

属性	陸
	×
	4

ぐうたらな名前とはうらはらに、戦いとなると、高い防御力を武器に活躍する。移動力の低さが残念だ。

カクタス

属性	海
	○
	5

かわいいサボテン型のユニット。水の上でも移動できるうえに、間接攻撃力も持つ、万能型のユニットなのだ。

ミイラマン

属性	陸
	×
	5

全身に包帯を巻きつけて、墓の中で眠っている。攻撃力が高いので、なるべく間接攻撃で戦うようにしよう。

まほうつかい

属性	陸
	○
	5

魔法で攻撃するので、間接攻撃もできる。至近距離の敵に対しては、大きなダメージを与えることも可能。

カンガルー

属性	陸
	○
	6

腕にはめたグローブはハードパンチャーの証。間接攻撃でも、直接攻撃とまったく変わらない威力を発揮する。

フランケン

属性	陸
	×
	3

怪力を持つ、魔物軍の人造人間。体力も高いので、倒すのには苦労させられる。一斉に攻撃して戦おう。

ダチョラー

属性	空
	×
	4

ダチョウのくせして空を自由に飛び回るユニット。戦闘になると、ダチョウらしく猛スピードで走って攻撃する。

ミミック

属性	陸
	×
	3

ふだんは宝箱に化けていて、獲物がやってくるのを待ち受けている。宝箱を開けた瞬間に、正体を現し、攻撃する。

トドマン

属性	海
	×
	4

おなかで地面を滑り、そのまま体当たりで攻撃する。その攻撃効果は高いが、防御力は非常に低い。

パンダマン

属性	陸
	○
	4

かわいいパンダのユニットだが、戦闘時には背中のバズーカ砲で間接攻撃もこなすという、実は凶暴なユニット。

せいれいおう

属性	陸
	○
	3

土、水、風、火の精霊すべてを統一している、精霊界の王様。間接攻撃もこなし、王としての実力は十分だ。

リチャード

属性	陸
	×
	5

ライナーク王国を治める偉大な王様。格闘が得意で、戦闘時の勇姿は、王座にいるときとはまるで別人だ。

サイクロプス

属性	海
	○
	4

どこかトボケた感じのある、ひとつ目の巨人。武器は鉄球で、怪力でそれを投げつけることで、間接攻撃も可能。

ドラゴン

属性	空
	○
	4

自由に空を飛び回り、灼熱の炎を吐いて攻撃する。間接攻撃もできる強力なユニットだけに、敵にまわすと怖い。

使用上の注意

1．長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2．精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また、絶対に分解したりしないでください。
3．電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4．電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5．端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6．シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

発　　売：徳間書店インターメディア株式会社
ユーザーサポート係　☎03-3435-0834
販売協力：株式会社徳間書店
販　　売：株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ
〒105 東京都港区西新橋1-17-16